

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

PROGRAMA ASIGNATURA: Dibujo Asistido por PC para Diseño en Comunicación Visual (240528)

Carrera: DISEÑO en COMUNICACIÓN VISUAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°954/22 y su modificatoria UNM-CS N° 1.044/23)¹

Área: Informática

Trayecto Curricular: Ciclo de formación inicial.

Período: 2° Cuatrimestre – Año 2

Modalidades: Presencial o Semipresencial

Carga Horaria: 48 (cuarenta y ocho) horas con un máximo de hasta 24 (veinticuatro) horas virtuales

Vigencia: a partir del 2° Cuatrimestre 2024

Clases: 16 (dieciséis)

Régimen: regularidad o libre

Responsable de la asignatura: DI Roberto De Rose

Programa elaborado por: D.I. Gustavo Benedetti

Fundamentación:

En el contexto actual, para la enseñanza del diseño en comunicación visual, es relevante plantear la introducción de herramientas digitales y software que favorezcan no solo la comunicación de las propuestas sino también la construcción conceptual de los mismos. Estas herramientas han transformado el campo del proyecto, propiciando ideas visuales en nuevos entornos. La aplicación de estas herramientas y recursos, plantean didácticas proyectuales en el aprendizaje, las cuales, favorecen la exploración de los principios de la gráfica y sus problemáticas en campo de la semiótica, la psicología, la tipografía, la calidad gráfica, la comunicación, entre otros aspectos.

El uso de software y herramientas digitales favorece la preparación necesaria para enfrentar los desafíos del proyecto, desde una transposición de lenguaje de lo analógico a lo digital y sus complejidades. Entre estos desafíos, se plantea la manipulación de imágenes, explorando técnicas avanzadas de composición, retoque, efectos visuales y tratamiento de color. Como así también, la creación de diseños para publicaciones impresas y digitales, revistas, libros, folletos y catálogos, sus modos de organización como la jerarquía visual, la tipografía, la maquetación y la gestión del espacio y otros como la legibilidad, la coherencia estética y la experiencia del usuario.

Objetivos generales:

- Brindar las principales categorías de programas de diseño gráfico con las que se podrán encontrar en el ámbito profesional para una mejor inserción laboral.
- Comprender aspectos relacionados al Diseño Gráfico, como la composición, maquetación y formatos adecuados para reproducción masiva y aplicaciones en cualquier campo de comunicación visual.
- Aportar los conocimientos informáticos necesarios que permitan el óptimo

¹ Reconocimiento oficial y validez nacional del título aprobado por Resolución ME N° 2833/23

desarrollo de proyectos, desde programas gráficos vectoriales, edición de fotos, diseño editorial, hasta aquellos correspondientes a diseño de interfaces.

Contenidos mínimos:

Manejo y uso funcional de programas de 2D y 3D. Generación de códigos visuales en sistemas de información. Maquetación. Maquetación editorial. Master Pages y plantillas. Vectores. Importación de archivos. Vinculación y compatibilidad entre programas. La tipografía. Jerarquización. Edición de imágenes vinculadas. Diapositivas y presentaciones. Tipos de formatos y extensiones para la construcción de modelos reales. Programas: Adobe Photoshop CC, InDesign, Adobe Illustrator, CorelDraw, Vectr, Krita, Affinity Designer, Sketch y Adobe Lightroom.

Programa:

Unidad 1: Tratamiento y Edición de Imágenes

Introducción al software de edición de imágenes. Fundamentos del diseño visual: composición, color, tipografía, etc. Técnicas de retoque y manipulación de imágenes. Creación de composiciones visuales para diversos medios y formatos. Prácticas y ejercicios para aplicar los conceptos aprendidos.

Unidad 2: Diseño Editorial

Principios del diseño editorial: maquetación, estructura visual, jerarquía de información. Introducción al software de diseño editorial. Desarrollo de proyectos editoriales: revistas, libros, folletos, etc. Integración de imágenes y textos en diseños editoriales. Optimización de la legibilidad y la experiencia del usuario en publicaciones impresas y digitales.

Unidad 3: Diseño de Identidad Visual

Conceptos básicos de identidad visual corporativa y branding. Creación de logotipos y sistemas de identidad visual. Aplicación de la identidad visual en diferentes soportes: papelería, señalética, envases, etc. Consideraciones técnicas y estéticas en el diseño de identidad visual para web y redes sociales.

Bibliografía:

ARNHEIN Rudolf. Arte y percepción visual. Berlín, 1954 Ed. Alianza Editorial. ISBN: 09788420678740.

BARTHES, Roland. (1964), Elementos de semiología. 1964, París, Ed. Du Seúl. I.S.B.N.: 84-7053-028-3.

CUBEIRO Carlos. Fundamentos del diseño gráfico, 2022, Barcelona. Ed. Anaya Multimedia. ISBN:9788411312813

FAULKNER Andrew y CHAVEZ Conrad. Adobe Photoshop Classroom in a Book, 2023 edición. Nueva Jersey. Ed. Adobe Press, Adobe Creative Team ISBN 978-0-13-762110-6

KORDES ANTON Kelly y DEJARLD Tina, Adobe InDesign Classroom in a Book, 2023 edición. Nueva Jersey. Ed. Adobe Press, Adobe Creative Team ISBN 978-0-13-796729-7

LUPTON Ellen, Pensar con tipografías, Filadelfia, 2012. Ed. Gustavo Gilli, SL ISBN:9788425235412

MULLER BROCKMANN Josef, Sistemas de Retículas, un manual para diseñadores gráficos. Teufen, 1961, Ed. Gustavo Gilli, SL ISBN: 9788425225147

MULLER BROCKMANN Josef, El artista gráfico y sus problemas de diseño, 1961 Teufen. Ed. Arthur Niggli Ltd. ISBN: 9783721204667

WOOD Brian. Adobe Illustrator Classroom in a Book. Edición 2023, Nueva Jersey. Ed Adobe Press, Adobe Creative Team ISBN 978-0-13-764630-7

WONG, Wucius, Fundamentos del diseño. 1972 Nueva York. Ed. Gustavo Gilli. ISBN/EAN: 9788425216435

Objetivos pedagógicos:

Que las/os estudiantes logren:

- Comprender los sistemas digitales y su oportunidad de uso en la práctica proyectual.
- Entender la computación como recurso tecnológico.
- Desarrollar habilidades en la representación gráfica, editorial e institucional.
- Adquirir la capacidad de elaboración de gráficas complejas, con el uso de la computadora como sistema analógico de diseño.
- Adquirir herramientas para la documentación digital del diseño.
- Comprender el entorno digital como herramienta de diseño.

Metodología de trabajo:

Las clases se desarrollarán en dos instancias de actividades diferentes. En la primera se trabajará fundamentalmente el manejo herramental del software mediante el dictado de clases principalmente teórico-prácticas. En la segunda, se sumará la resolución de problemas proyectuales que serán abordados en los diversos ejercicios.

El dictado de esta asignatura será tanto teórico como práctico. En su modalidad práctica presencial (1 h 30 min semanales), se le presentarán a las/os estudiantes distintas problemáticas de diseño que resolverán a través de la reflexión, el debate y la aplicación, con sus pares.

La ejecución de esta metodología será a través de trabajos grupales, poniendo en valor dicha experiencia, que permita la optimización de los recursos que posee la Universidad.

Esta práctica será reforzada a través de textos, cortos animados, documentales, etc., relacionados con los módulos pedagógicos y abriendo espacios de debate para la reflexión colectiva.

En su modalidad teórica (1 h 30 min semanales) se dictarán las clases de manera virtual, de manera sincrónica o asincrónica. Por eso será de vital importancia el uso del aula virtual donde se contará, además, con el material teórico, audiovisual y se generará un canal de comunicación permanente. Para esto se utilizarán los recursos que disponibles en la plataforma, como foro, cuestionarios, chats, etc.

Evaluación y aprobación:

Para la aprobación de la asignatura, se adoptan las siguientes modalidades:

– Por promoción directa

Para la aprobación de la asignatura por el Sistema de Promoción al finalizar el Curso Lectivo, el/la alumno/a deberá contar con los siguientes requisitos:

- a. Asistencia 75 % (setenta y cinco por ciento) clases prácticas presenciales.
- b. Aprobación 100 % (cien por ciento) de los Trabajos Prácticos (TPs) y parcial/es con calificación 7 (siete) o superior. Cada una de las instancias de evaluación contará con una instancia de recuperación.

– **Con examen final, como alumno regular**

Cuando el/la alumno/a cumpla con los requisitos a y b, pero apruebe el/los parcial/es y trabajos prácticos con calificación igual o mayor que 4 (cuatro) y menor que 7 (siete) podrá aprobar la asignatura mediante un examen final de acuerdo con la normativa de la UNM.

– **Por examen libre**

De acuerdo con normativa vigente. Se aclara que, la misma contemplará una instancia de evaluación presencial en donde el/la estudiante deberá demostrar la autoría del trabajo, encomendado previamente al encuentro presencial, y el manejo herramental del software expresado en la calidad del archivo digital presentado, tanto de sus aspectos de organización interna y metodológicos y del resultado impreso que deberá dar cuenta de las habilidades básicas para la representación.